

EKSPLORASI BENANG SEBAGAI MEDIA PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA

Winda Dellita

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: Winda5min1@gmail.com

Winarno

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: winn.wiin@gmail.com

Abstrak

Penciptaan ini dilatarbelakangi oleh pengalaman penulis dibidang fesyen, proses detail teknik jahit, sulam dan rajut untuk membuat sebuah busana dengan estetika tertentu menjadi sumber ide karya seni rupa penulis. Fokus penciptaan pada karya ini adalah mengeksplorasi media benang dengan salah satu tema fesyen "Greyzone" yang menginterpretasikan bentuk dan *visual* limbah dalam bentuk karya seni rupa. Beberapa metode penciptaan karya seni rupa antara lain, pengamatan visual, ide, konsep, proses, eksplorasi, eksperimen, hasil karya, evaluasi, validasi, revisi, dan penyajian. Perwujudan karya terdiri dari lima tahapan dengan teknik menjahit, merajut serta menyulam, tahap pertama menyiapkan alat dan bahan, kedua membuat background, ketiga membuat objek visual, keempat pemberian detail, dan terakhir finishing. Terdapat 5 hasil karya yakni, "waste from water", "big confusion", "contaminated mind", "refused to grow", "trapped on the same condition". Dari hasil karya yang telah dibuat penulis, media benang mempunyai banyak bentuk visual yang memiliki potensi besar untuk dieksplorasi, baik dari segi teknik maupun objek yang diciptakan.

Kata Kunci : Eksplorasi, Tema, Penciptaan, Seni Rupa, Fesyen.

Abstract

This artwork is motivated by writer's experience on fashion, in the process of creating fashion clothes, the detailed of sewing, embroidery and knitting techniques that makes a clothes with certain aesthetics became a source of ideas for the writer's artwork. The focus of creation is to explore thread as media with one of the "Greyzone" fashion themes that interpret the shape and visual of waste in the form of works. Some methods for creating fine arts include visual observation, ideas, concepts, processes, exploration, experiments, work results, evaluation, validation, revision, and presentation. The process of creation an art works consists of five stages with sewing, knitting and embroidering techniques, the first stage is preparing tools and materials, second making a background, third making a visual object, fourth giving details, and finally finishing. There are 5 are; "waste from water", "big confusion", "contaminated mind", "refused to grow", "trapped on the same condition". The work that has been made by author, thread has many visual forms that have great potential to be explored, both in terms of techniques and objects.

Keywords : Exploration, Theme, Creation, Visual Art, Fashion.

PENDAHULUAN

Perkembangan seni rupa kontemporer kini sudah mulai banyak memberikan dampak positif terhadap berbagai kalangan. Baik itu orang yang awam terhadap dunia seni rupa bahkan seniman-seniman sekalipun turut andil dalam meramaikan masa seni rupa kontemporer. Seiring dengan bidang keilmuan yang progresif, terutama dibidang ilmu teknologi digital, seperti fotografi, digital printing, video mapping, dan lain sebagainya lebih disukai dalam wacana seni rupa kontemporer karena dianggap lebih praktis dibandingkan seni konvensional terdahulu.

Banyak orang yang beranggapan bahwa seni konvensional sudah tidak bisa bersaing dengan karya seni kontemporer, padahal karya seni kontemporer sendiri tidak membatasi seseorang dalam menciptakan sebuah

karya dengan segala teknik dan proses yang prosedural. Begitu juga dengan media dan bahan yang akan digunakan tak pernah habis untuk dieksplor menjadi sebuah karya yang memiliki nilai jual sangat fantastis.

Latar belakang lain yang menggugah penulis mengangkat seni serat layaknya menjahit, menyulam dan merajut menjadi sebuah karya seni rupa kontemporer. Ketertarikan dan keseriusan penulis pada bidang fesyen tradisional maupun modern ini pula menjadi sumber ide penciptaan seni untuk mengangkat benang sebagai media berkarya seni rupa, tak hanya benang penulis pun mencoba menghadirkan salah satu koleksi fesyen yang sedang dibuat oleh penulis.

Fokus penciptaan penulis mengangkat seni konvensional dan kriya tekstil keranah seni rupa kontemporer. Dengan media utama benang sebagai bahan dan teknik pembuatan karya seni rupa. Penciptaan karya

seni rupa kali ini, penulis lebih cenderung bereksplorasi dengan media benang, kain serta beberapa manik-manik. Sumber penciptaan penulis berdasarkan pada buku Indonesia trend forecasting 2017-2018, yakni 'Greyzone' yang menggambarkan bayangan kekhawatiran bahwa bumi sedang menuju kerusakan, akibat eksploitasi alam yang tiada henti. Ketidakpastian masa depan kondisi bumi tetaplah misteri, yang direpresentasikan sebagai wujud-wujud samar dalam 'Phantom Gracious'. Pada busana dihadirkan melalui bentuk-bentuk yang melangcai, seolah dapat melayang dan membumbung ke atas. Kesan misterius lebih diperkuat oleh dominasi nuansa abu-abu dan hitam.

Untuk menentukan bentuk serta isi dari karya penulis mencoba hal yang berbeda dengan menarik minat para perupa dan pecinta seni kontemporer. Penulis mencoba mengeksplorasi dengan beberapa jenis kain seperti kain tulle yang tembus pandang dan kain satin yang memiliki karakter mengkilap untuk memberikan beberapa hasil visual yang berbeda pada setiap karya. Untuk media dan teknik pembuatan karya, penulis menggunakan benang wol, benang poliester dan benang katun.

Tujuan eksplorasi benang sebagai media penciptaan karya seni rupa, mendeskripsikan ide dan konsep seni rupa dengan media benang dengan mengeksplorasi teknik dan bahan serta memadupadankan keberagaman benang untuk mewujudkan karya skripsi penciptaan.

Manfaat penciptaan karya seni rupa bagi pengembangan pengetahuan penulis dalam hal berkarya seni rupa, terlebih dengan mengeksplorasi media dan teknik yang belum pernah digunakan sebelumnya dan dengan proses yang lebih optimal dengan cara meningkatkan kemampuan bereksperimen dari segi media, visual, serta penyajian karya seni. Manfaat penciptaan lain juga sebagai bahan apresiasi khalayak umum serta inspirasi bagi seniman lain sehingga dapat menghadirkan ide-ide baru untuk mengembangkan dan menghasilkan karya seni rupa yang mampu bersaing.

METODE PENCIPTAAN

Dalam proses pembuatan karya seni rupa, ada beberapa tahapan atau proses yang harus dilakukan sehingga dapat mewujudkan suatu karya. Menurut pendapat Arnolt dalam Bastomi (1990:108) Proses kreatif sebagai proses mental dimana pengalaman masa lampau dikombinasikan kembali, sering dalam bentuk yang diubah sedemikian rupa sehingga timbul pola-pola baru, bentuk-bentuk baru yang lebih baik untuk mengatasi kebutuhan tertentu.

Adapun berbagai tahapan yang dijelaskan dalam bagan yaitu sebagai berikut:

Seniman

Seniman sebagai pencipta suatu karya seni rupa sebagai sumber pemikiran, ide serta gagasan dalam proses atau tahapan penciptaan karya. Dalam Diksi Rupa (Susanto, 2011:356), Seniman merupakan orang yang mempunyai bakat seni dan berhasil menciptakan dan

menggelar karya seni (pelukis, pematung, dan sebagainya).

Proses Mengingat

Pada proses mengingat penulis mencoba untuk mengulas kembali pengalaman dan pembelajaran tentang berkarya seni rupa sebelum membuat maupun menciptakan sebuah karya. Pembuatan karya dengan mengingat serta mengolah kembali teknik-teknik yang telah dipelajari dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi penulis untuk memperoleh apresiasi yang baik.

Adapun berbagai proses mengingat yang dilakukan oleh penulis yakni sebagai berikut:

a. Pengamatan Visual

Secara tidak langsung proses pengamatan visual sangatlah diperlukan untuk mempermudah penulis membuat sebuah karya. Pengamatan visual dilakukan dengan mengikuti beberapa acara seminar fesyen dan terjun langsung pada dunia tersebut. Selain sebagai desainer pada produk fesyen, penulis juga dituntut sebagai craftman pada karya/produk yang dibuat. Seni kerajinan pada kain/tekstil dapat membantu sebuah desain menjadi produk fesyen yang berkualitas.

b. Pengalaman Batiniah

Pengalaman hati/jiwa, yang berhubungan langsung dengan perenungan. Kontemplasi, selanjutnya muncul pengamat, kritikus dan apresiator, yang memiliki sebuah rasa estetis tersendiri, seperti pendapat (Soedarso, 2006:6). "Yang memiliki presepsi, rasa seni, estetis, dan asumsi terhadap hasil perilaku pengalaman visual yang lahiriah, jasmaniah yang telah diolah, diendapkan dan dihayati."

Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya seni lukis seniman diperoleh dari pengalaman dan pengetahuan seniman tentang *trend* fesyen yang sedang terjadi dari tahun ke tahun. Seniman mencoba menggunakan benang sebagai media serta objek yang akan digunakan pada proses perwujudan.

Konsep Penciptaan

Konsep awal yang diusung dalam karya seni rupa kontemporer ini yaitu sebagai eksplorasi media dari segi bentuk visual serta teknik. Di dalam sebuah karya, terdapat nilai-nilai yang ingin dikomunikasikan yakni minimnya kesadaran manusia terhadap lingkungan baik perilaku sehari-hari maupun dampak yang diakibatkan oleh manusia itu sendiri. Karya seni rupa diapresiasi melalui apa yang ditampilkan, benang dan pakaian adalah media yang digunakan penulis untuk membedakan dirinya sendiri dengan seniman lain dan menyatakan beberapa keunikannya. Penggunaan warna yang kontras merupakan salah satu cara seniman memvisualisasikan dan mengekspresikan diri (sebagai karakteristik) dalam membuat karya seni rupa.

Proses Penciptaan

Proses penciptaan karya seni dilakukan pencarian akan hal yang berkaitan dengan konsep dan makna yang akan divisualisasikan. Penciptaan karya seni terdiri dari eksperimentasi, eksplorasi, dan perwujudan.

Dalam tahap ini penulis menyiapkan rancangan tentang ide dan konsep visual yang nantinya digunakan sebagai pertanggung jawaban karya. Terlebih karya yang akan dibuat bergaya abstrak minimalis menggunakan media campuran, setelah proses rancangan dibuat barulah seniman membuat karya yang sesuai dengan ide serta konsep rancangan. Berikut tahapan proses penciptaan yakni :

a. Eksperimen

Berkaitan dengan proses penciptaan karya seni rupa dengan media benang metode eksperimen yang dilakukan dari segi bentuk, warna, teknik, dan media. Untuk lebih jelasnya tentang eksperimen ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Eksperimen Media

Media yang digunakan dalam berkarya seni lukis ialah kanvas dan benang yang telah susun rata.

2) Eksperimen Bentuk

Dari segi bentuk, disini seniman tidak membuat objek dengan jelas dikarenakan seni yang dibuat ialah abstrak.

3) Eksperimen Teknik

Teknik yang digunakan dalam berkarya disini mencoba menggabungkan teknik merajut, menjahit serta menempelkan objek.

b. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan proses untuk memberi pertimbangan konsep, bentuk, media dan teknik penciptaan karya. Semakin sering penulis melakukan eksplorasi, maka penulis memiliki kesempatan yang lebih besar dalam menghasilkan karya yang baik, karena hal tersebut penulis menjadi pelopor atau perintis teknik, media dan ide-ide kreatif baru yang sebelumnya tak pernah terungkapkan oleh seniman lain.

c. Perwujudan

Proses pengerjaan dilakukan mulai dari menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan karya, dalam prosesnya pembuatan sketsa karya, pewarnaan pada *background* maupun objek yang di visualkan, pemberian kain maupun benang, finishing.

Validasi

Validasi bertujuan untuk mengukur suatu proses atau hal-hal yang kita lakukan, validasi amat berguna ataupun bermanfaat karena kita bisa mengetahui tingkatan pekerjaan kita dan juga sebagai penilaian terhadap apa yang telah kita kerjakan atau lakukan. Untuk tahap ini juga diperlukan tabel pengecekan untuk

mengukur kelayakan pada sebuah karya. Proses ini dapat dilihat sejauh mana penulis mampu membuat karya yang layak disajikan saat pameran.

Validator

Validator merupakan sebagai penilai atau penentu hasil proses yang sudah dikerjakan dengan memberikan saran dan masukan untuk perencanaan berikutnya, dalam menentukan seseorang validator ada ketentuan yang harus pencipta penuhi untuk memastikan bahwasanya validator yang dipilih adalah seseorang yang benar-benar mengerti dan ahli pada bidang seni. Validator yang penulis pilih adalah seniman sekaligus dosen seni media baru dari Institut Seni Indonesia Surakarta yakni, Theresia Agustina Sitompul S.Sn, M.Sn. Alasan penulis menentukan Theresia sebagai validator dikarenakan karya beliau memiliki karakteristik media yang hampir sama dengan penulis, saran dan kritikan yang didapat menunjang proses eksplorasi karya penulis.

Evaluasi

Evaluasi karya merupakan penilaian kualitas estetis pada sebuah karya seni rupa, dapat dikatakan evaluasi sebagai cara penulis mencari dan mengidentifikasi hambatan-hambatan penciptaan untuk perbaikan selanjutnya. Hasil evaluasi akan menjadi timbal balik bagi penulis tentang kualitas karya seni rupa. Informasi tentang kelebihan maupun kekurangan karya dapat dijadikan dasar dalam meningkatkan kualitas karya.

Revisi

Revisi merupakan proses perbaikan dalam hal tertentu yang perlu untuk diperbaiki, yakni revisi yang dilakukan terhadap hasil dari validasi dan konsultasi sebuah karya yang telah diajukan kepada validator. Sedangkan revisi tersebut bukan hanya revisi terhadap karya melainkan revisi terhadap penulisan juga yang telah di konsultasikan kepada dosen pembimbing.

Penyajian

Proses terakhir ialah penyajian karya untuk diapresiasi, diawali dengan pembungkaihan karya dan pengemasan karya dalam pigora. Setelah selesai karya yang telah rapi siap untuk di pameran pada ruang pameran. Penyajian juga dapat dilakukan dengan proses pengukuran karya pada tempat pameran, pembuatan *background* untuk karya akan diperlukan pada karya-karya tertentu.

PROSES DAN HASIL PENCIPTAAN SENI

Proses Penciptaan Karya

Proses penciptaan terinspirasi dari beberapa tema fesyen pada buku *Indonesia Trend Forecasting 'GreyZone' 2017-2018*, dalam buku tersebut terdapat salah satu tema, dipicu oleh bayangan kekhawatiran bahwa bumi sedang menuju kerusakan, akibat eksploitasi alam yang tiada henti. Penciptaan karya seni terdiri dari eksperimentasi, eksplorasi, dan perwujudan. Dalam tahap ini penulis juga menyiapkan rancangan tentang ide dan

c. Karya 3

Ketertarikan seniman pada dunia fesyen menjadikan “mini dress” berbahan dasar kanvas sebagai media utama. Kain *tulle* disini berfungsi sebagai *background*, cara pembuatan *background* dilipat dan dijahit pada gaun agar menimbulkan kontras yang artistik. Pada sketsa digambarkan terdapat beberapa media tambahan salah satunya ialah payung hitam, media tersebut nantinya akan dijahit dengan benang poliester sehingga membentuk suatu visual baru.



Gambar 4.7 Pembuatan background dengan kain tulle (Dok. Winda Dellita 2018)



Gambar 4.8 Eksplorasi Visual Karya 3 (Dok. Winda Dellita 2018)

d. Karya 4 “Refused to Grow”

Pada proses eksplorasi pada karya ke-4 ini, dilakukan dengan cara menata pembedang pada background secara acak kemudian merajut objek yang nantinya akan diaplikasikan pada media kanvas. Selain merajut penulis juga mencoba membuat objek dengan pita, kemudian pita tersebut dijahit sehingga menjadi kerutan-kerutan kecil seperti bentuk rumput laut.



Gambar 4.9 proses penataan midangan (Dok. Winda Dellita 2018)



Gambar 4.10 Eksplorasi Detail Karya (Dok. Winda Dellita 2018)

e. Karya 5

Pembuatan media pada karya ini menggunakan benang yang disusun satu persatu pada kayu dan kawat. Penulis membutuhkan kawat khusus dimana benang dapat tersusun rapi tanpa mengukur jarak antar benang. Eksplorasi pada karya ke-5 ini lebih menunjukkan segi bentuk dan karakteristik benang. Benang yang telah diikatkan satu persatu pada kawat ini disambung hingga menjadi bentuk persegi.



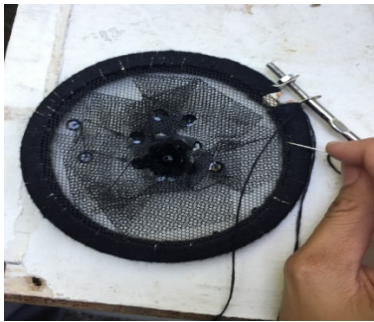
Gambar 4.11 Hasil penyusunan benang (Dok. Winda Dellita 2018)



Gambar 4.12 Pembuatan Objek Karya (Dok. Winda Dellita 2018)

Finishing

a. Karya 1



Gambar 4.13 *Finishing* Karya 1
(Dok. Winda Dellita 2018)

b. Karya 2



Gambar 4.14 Penambahan kain dengan lem
(Dok Winda Dellita 2018)

c. Karya 3



Gambar 4.15 Karya pada patung manekin
(Dok. Winda Dellita 2018)

d. Karya 4



Gambar 4.16 Penataan pembedang pada Raknet
(Dok. Winda Dellita 2018)

e. Karya 5 “Trapped on the same Condition”

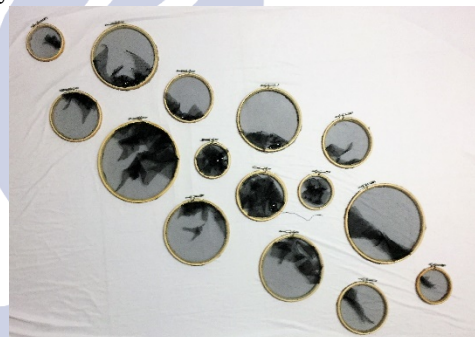


Gambar 4.17 Penataan spanram
(Dok. Winda Dellita 2018)

Hasil Karya

Karya 1

a. Karya Sebelum Validasi



Gambar 4.18 Karya 1 Sebelum Validasi
(Dok Winda Dellita 2018)

b. Karya Setelah Validasi



Gambar 4.19 Karya 1 Setelah Validasi
(Dok Winda Dellita 2018)

Waste from Water. Variabel Size (15panel) . Mix Media on Tulle Fabrics. 2018

c. Deskripsi Karya 1

Pada karya ke 1 ini penulis menampilkan karya dengan media kain tulle, menggunakan teknik jahit dan draperi pada background serta seni kerajinan payet pada objek. Untuk bagian tulle yang kosong penulis

menambahkan beberapa manik-manik agar terlihat lebih artistik.

1) Ide

Industri jeans memerlukan air dalam jumlah besar, karena dalam proses pewarnaan 1 buah celana dibutuhkan 10 liter air. Proses ini dilakukan beberapa kali, lalu dilapisi dengan bahan kimia yang membuatnya lebih kuat. Setiap tahun, ratusan ton bahan pewarna indigo digunakan untuk proses ini, makin gelap jeansnya, makin banyak pewarna dan bahan kimia yang digunakan.

2) Konsep

Dalam karya yang pertama ini seniman menampilkan gambaran limbah yang disebabkan oleh pembuatan celana jeans. Proses ini juga membutuhkan banyak air dan limbah yang dihasilkan mengandung bahan kimia yang tidak dapat diuraikan oleh bakteri yang ada disungai.

Karya 2

a. Karya Sebelum Validasi



Gambar 4.20 Karya 2 Sebelum Validasi
(Dok. Winda Dellita 2018)

b. Karya Setelah Validasi



Gambar 4.21 Karya 2 Setelah Validasi
(Dok. Winda Dellita 2018)

Big Confusion. Ø 1,2 m. Mix Media on Canvas. 2018

c. Deskripsi Karya 2

Pada karya ke-2 penulis menampilkan karya dengan media kanvas dengan spanram berbentuk lingkaran, menggunakan teknik cetak monoprint dengan benang, serta menjahit. Untuk bagian detail pada karya

penulis menambahkan seni kerajinan payet pada beberapa bagian.

1) Ide

Kekejaman yang ada dibalik dunia fesyen yang tidak diketahui banyak orang. Perburuan dan penyiksaan hewan secara brutal terus terjadi di mana-mana, dan bukan hanya hewan saja yang dikorbankan. Begitu pula manusia dinegara-negara yang kurang beruntung, merk-merk besar tidak peduli pada kesejahteraan pekerja fesyen. Hewan, manusia dan lingkungan terus dihancurkan atas nama fesyen, tidak heran jika fesyen adalah industri dengan limbah terkotor kedua setelah minyak dan pertambangan.

2) Konsep

Konsep pada karya kedua penulis menggambarkan betapa buruknya industri fesyen, dengan melukiskan warna hitam sebagai ciri khas limbah. Pada teknik pembuatan penulis juga menjahit beberapa manik-manik yang merupakan salah satu seni kerajinan pada industri fesyen.

Karya 3

a. Karya Sebelum Validasi



Gambar 4.22 Karya 3 Sebelum Validasi
(Dok. Winda Dellita 2018)

b. Karya Setelah Validasi



Gambar 4.23 Karya 3 Setelah Validasi
(Dok. Winda Dellita 2018)

Contaminated Mind. 1x1x2 m. Mix Media. 2018

c. Deskripsi Karya 3

Pada karya ke-3 penulis mengeksplorasi karya dengan baju sebagai media, penulis merasa bahwa seni rupa tidak terikat pada sebuah media namun berbagai macam media yang dapat dieksplorasi secara luas.

1) Ide

Ide yang didapat oleh penulis tidak semata muncul karena imajinasi namun dengan menyerap hal-hal yang ada disekitar. Contohnya polusi, polusi itu sendiri tidak hanya terpaku pada apa yang dihasilkan oleh pabrik, maupun rumah namun manusia kini dapat menjadi salah satu sumber polusi. Manusia bebas untuk melakukan apapun yang mereka inginkan, termasuk berbicara kepada sesama. Namun jika perkataan tidak dapat disaring terlebih menyinggung hingga mencemooh, itu sama halnya dengan polusi.

2) Konsep

Konsep merupakan bagian dari meyakini dan menjalankan sebuah filosofi, penulis berpendapat bahwa penggambaran visual tentang polusi manusia ini terdapat pada karya ke-3. Pada karya kali ini seniman berusaha mengaplikasikan apa yang dirasakan manusia ketika dihujani kata-kata yang merugikan bagi manusia itu sendiri.

Karya 4

a. Hasil Karya



Gambar 4.24 Karya 4
(Dok. Winda Dellita 2018)

Refused to Grow. 1,2 x 1,2 m. Mix Media. 2018

b. Deskripsi Karya 4

Penulis mencoba untuk memvisualisasikan keadaan ekosistem terumbu karang yang merupakan salah satu sumber untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dalam karya ke-4 media yang digunakan cukup dengan bermain benang serta beberapa macam kain yang dibentuk menyerupai berbagai biota laut seperti bintang laut, bulu babi dan tak lupa *coral* serta rumput laut.

1) Ide

Berbicara tentang limbah mungkin tidak akan habisnya, sama halnya dengan ekosistem perairan yang kini tercemar akibat ulah sekelompok manusia. Tak henti-hentinya kerusakan yang terjadi didasari oleh kebutuhan, eksploitasi sumber daya alam pun meningkat pesat hingga terjadinya kerusakan yang berdampak pada manusia. Laut merupakan salah satu pilihan bagi manusia

untuk bertahan hidup, namun manusia lupa akan satu hal bahwa semakin lama laut tercemar oleh limbah, sampah dan penangkapan ikan dengan potassium.

2) Konsep

Pada karya ke-4 ini penulis mengungkapkan bahwa minimnya kesadaran manusia untuk peduli barang hal sekecil butiran pasir. Visual yang disajikan cukup mudah dimengerti dibandingkan karya lain yang cenderung abstrak. Penulis menampilkan ekosistem terumbu karang yang ada dilaut dengan menggunakan warna hitam, untuk mencerminkan kerusakan dan polusi yang terjadi.

Karya 5

a. Hasil Karya



Gambar 4.25 Karya 5
(Dok. Winda Dellita 2018)

Trapped on Same Condition. 1x1x2 m. Mix Media. 2018

b. Deskripsi Karya 5

Benang merupakan salah satu medium yang saat ini sedang digandrungi oleh perupa saat ini sebagai salah satu karya seni kontemporer. Penulis mencoba bermain dengan benang untuk membuat suatu karya tri matra untuk menggambarkan fenomena yang terjadi saat ini. Proses yang dilakukan cukup memakan waktu, dikarenakan jumlah benang yang disusun tidaklah sedikit. Karya ini membutuhkan 15 rol benang poliester dengan panjang 225m/rol, dengan dimensi lebar 1x1m dan tinggi sekitar 2m.

1) Ide

Tingkat kesadaran akan pentingnya kehidupan mulai dirasakan bagi sekelompok manusia, pada titik tertentu manusia menyadari beberapa hal penting. Yakni perubahan cuaca ekstrim, semakin minimnya hutan hijau dan kerusakan alam diberbagai tempat. Salah satu upaya manusia untuk mengurangnya yaitu mengadakan acara seperti '*car free day*' hingga demo pada beberapa pabrik yang menimbulkan polusi. Demo yang dilakukan oleh manusia nyatanya tidak memberi perubahan positif, namun sebaliknya. Produksi sampah yang ditimbulkan semakin banyak dikarenakan manusia menggunakan poster sekali pakai, begitu juga kemasan makanan dan minuman yang menumpuk setelah acara selesai digelar.

2) Konsep

Pada karya ke-5 ini penulis mengungkapkan bahwa upaya manusia untuk meminimalisir kerusakan alam yang terjadi malah justru semakin menambah kerusakannya. Penulis mencoba menggambarkan situasi, dimana manusia berdemo dengan menyuarakan berbagai pendapat mereka tentang menjaga lingkungan. Visual yang disajikan berupa beberapa tulisan dalam media yang berukuran 30x30 sebagai poster, dan juntaian benang membentuk suatu ruangan kecil yang memberi kesan mengekang poster-poster tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Eksplorasi benang sebagai penciptaan karya seni rupa tidak hanya sebagai bahan apresiasi dan referensi dalam pembelajaran seni rupa, hal ini menjadi salah satu bentuk pertanggungjawaban penulis secara akademis dan pada masyarakat yang lebih luas. Tujuan proses penciptaan dengan memadupadankan keberagaman benang sebagai media untuk mewujudkan karya seni rupa.

Adapun ide dan konsep karya merupakan pengalaman penulis dibidang fesyen dengan didasari oleh buku trend forecasting 2017-2018 bertemakan *greyzone*. Penulis menyampaikan nilai-nilai untuk melestarikan lingkungan dengan menginterpretasikan kehidupan manusia yang bergantung pada bumi dalam bentuk-bentuk limbah.

Beberapa metode penciptaan karya seni rupa antara lain, pengamatan visual, ide, konsep, proses, eksplorasi, eksperimen, hasil karya, evaluasi, validasi, revisi, dan penyajian. Proses pembuatan karya diawali dengan pembuatan media berbahan dasar tekstil serta benang, pewarnaan background, eksplorasi bentuk dan objek kemudian detail serta tahapan paling akhir yakni *finishing*. Proses visualisasi menggunakan teknik cetak inkblot benang, menjahit, menyulam, merajut dan payet manik-manik.

Penulis membuat 5 karya seni rupa dengan mengembangkan media benang yakni, “*waste from water*”, “*big confusion*”, “*contaminated mind*”, “*refused to grow*”, “*trapped on the same condition*”. Media benang mempunyai banyak bentuk visual yang memiliki potensi besar untuk dieksplorasi, baik dari segi teknik maupun objek yang diciptakan. Dimensi karya dengan media benang pun cenderung bervariasi dapat menciptakan karya seni rupa yang baik.

Saran

Saran terhadap mahasiswa seni rupa dan seniman, pengalaman terhadap bidang lain tak luput untuk dijadikan karya seni rupa, banyak potensi yang perlu dieksplorasi layaknya media, teknik dan visual. Diharapkan kedepannya dapat menjadikan seni rupa menjadi salah satu media positif bagi seniman maupun masyarakat luas untuk mengembangkan dan membuat karya yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Bastomi, Suwaji. 1990. *Eстетika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta : ISI Press Surakarta
- Dharsono, Sunarmi. 2007. *Eстетika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta : ISI Press Surakarta
- Etan Jonathan Ilfeld. 2012. *Beyond Contemporary Art*. London : Vivays Publishing
- Herbert Read. 1951. *The Meaning of art*. London : Faber Paperback
- Hospers John. 1982. *Understanding the Art*. Virginia : Prentice-Hall
- Idy Subandy Ibrahim. 2007. *Budaya Populer Sebagai Komunikasi*. Yogyakarta : Jalasutra
- Isti Dhaniswari. 2017. *Indonesia Trend Forecasting 2017-2018*. Jakarta : BEKRAF
- Mujiono. 2010. *Seni Rupa dalam Perspektif Metodologi Penciptaan: Refleksi atas Intuitif dan Metodis*. Demak : Jateng
- Mikke Susanto. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta : Kanisius.
- SE Sanyoto. 2009. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra
- Soedarso Sp. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta : Studio Delapan Puluh.
- Sony Kartika, Dharsono. 2017. *Seni Rupa Modern (edisi revisi)*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Sony Kartika, Dharsono. 2016. *Kreasi Artistik, Perjumpaan Tradisi Modern Dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Karanganyar : Citra Sain
- Supangkat, Jim. 2006. *Ikatan Silang Budaya Seni Serat Biranul Anas*. Bandung : Kpg
- Tim Penulis. 2004. *Buku Pedoman Penulisan dan Ujian Skripsi Unesa*. Surabaya: Unesa.

Sumber Internet :

- Fundamental Seni (2018) Unsur-Unsur Seni Rupa dan Desain (online) (<https://serupa.id/unsur-unsur-seni-rupa-dan-desain/>, 28Maret 2018)
- Murwanti Aprina, (2015) Seni Kontemporer, Seni Serat dan Soft Sculpture (online) (<https://icfamjakarta.wordpress.com/2016/04/12/seni-kontemporer-seni-serat-soft-sculpture/>, 6 Desember 2018)
- Pawellangi Herman, (2016) Artjog Adalah Sebuah Alasan Untuk Jatuh Cinta (online) (<http://revi.us/art-jog-adalah-sebuah-alasan-untuk-jatuh-cinta/>, 10 Juli 2018)
- Priyadi DS, (2010) Seni Serat Sebuah Tantangan (online) (<https://www.kompasiana.com/dspriyadi/55004f56813311fb16fa7609/seni-serat-sebuah-tantangan>, 6 Desember 2018)

Siuntul, (2017) Pengertian Ciri Khas dan Contoh Seni (online)

(<http://siuntul.blogspot.co.id/2017/03/pengertian-ciri-khas-dan-contoh-seni.html>), 27 April 2018)

Tzenkova Ani (2012) Beverly Semmes's Surreal Installation (online)

(https://trendland.com/beverly-semmes-surreal-installations/?utm_source=Trendland+List&utm_campaign=66884ac9df-RSS_EMAIL_CAMPAIGN&utm_medium=email/), 10 juli 2018)

Wikipedia, (2018) Fiber art (online)

(https://en.wikipedia.org/wiki/Fiber_art, 6 Desember 2018)

Wikipedia, (2018) Mixed Media (online)

(https://en.wikipedia.org/wiki/mixed_media, 28 Desember 2018)(online)

(<http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-referensi-beserta-contohnya/>, 28 Maret 2018)

(online)

(https://www.researchgate.net/publication/46765436_Metode_Proses_Penciptaan_Symbolisasi_Bentuk_Dalam_Ruang_Imaji_Rupa, 27 April 2018).

